



Implementasi Media Pembelajaran *Educandy* pada Materi Cerita Fantasi untuk Pembelajaran Kosakata di SMP

Olivia Septiana Setyo Wijayanti, Miftakhul Huda*

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

*miftakhul.huda@ums.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the implementation of Educandy application-based learning media in vocabulary learning on students' fantasy story material. The research method used is a qualitative descriptive method. Data in the form of students' fantasy story works before and after the research implementation, questionnaires filled out by 25 students of class VIII A, and the results of interviews with Indonesian Language teachers at SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. The data sources used in the study were students of class VIII A and teachers in charge of Indonesian Language subjects. Data collection techniques used were observation, questionnaires, interviews, and documentation. The collected data were then analyzed using the interactive analysis technique of the Miles and Huberman model, with the stages of data collection, data reduction, data presentation/verification and conclusions. This research was conducted in the odd semester of the 2025/2026 academic year at SMP Muhammadiyah 5 Surakarta which was chosen because it has adequate facilities that can integrate application-based learning media. The validity of the research data used technical triangulation. The implementation of Educandy media was carried out through three stages, namely the preparation stage, the learning implementation stage, and the closing or evaluation stage. The novelty in this research lies in the use of Educandy with a gamification approach for learning fantasy story vocabulary in junior high schools, which has implications for the research findings, namely increasing vocabulary variation, student participation, ease of understanding vocabulary through interactive games, and changes in the learning atmosphere to be more fun and collaborative.

Keywords: *Educandy; Vocabulary; Learning Media; Fantasy Stories*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran kosakata pada materi cerita fantasi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Data berupa hasil karya cerita fantasi siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian, kuesioner yang diisi oleh 25 siswa kelas VIII A, serta hasil wawancara guru Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Sumber data yang digunakan dalam penelitian yaitu siswa kelas VIII A dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif model Miles dan Huberman, dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data/verifikasi dan simpulan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta yang dipilih karena memiliki fasilitas yang memadai yang bisa mengintegrasikan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy*. Keabsahan data penelitian menggunakan triangulasi teknik. Implementasi media *Educandy* dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan pembelajaran, dan tahap penutup atau evaluasi. Adapun kebaruan pada penelitian terletak pada

pemanfaatan *Educandy* dengan pendekatan gamifikasi untuk pembelajaran kosakata cerita fantasi di SMP yang berimplikasi pada hasil temuan penelitian yaitu peningkatan variasi kosakata, partisipasi siswa, kemudahan pemahaman kosakata melalui permainan interaktif, serta perubahan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta kolaboratif.

Kata Kunci: *Educandy*; Kosakata; Media Pembelajaran; Cerita Fantasi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah memberikan berbagai kemudahan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran inovatif dan interaktif dapat diintegrasikan salah satunya berbasis gamifikasi. Salim et al., (2025) menjelaskan bahwa penggunaan gamifikasi mengacu pada penggunaan desain permainan sebagai elemen pembelajaran sehingga penggunaan game edukasi menjadi sebuah solusi yang tepat untuk menarik minat siswa dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Gamifikasi dapat menarik interaksi siswa dan meningkatkan hasil belajar dengan penerapan dengan kolaborasi antar siswa maupun secara individual untuk menyelesaikan sebuah permainan (Fauzan & Ayu, 2025; Merlin et al., 2025).

Cerita fantasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali imajinasi dan mengekspresikan ide-ide kreatif. Seperti pada penelitian Anggini & Indriani (2022) menjelaskan cerita fantasi merupakan konsekuensi dari nalar kreatif pengarang, selain itu cerita fantasi bisa mengangkat cerita dalam realitas saat ini yang disulap oleh pengarang. Menambahkan penelitian Mustikasari et al., (2025) pembelajaran cerita fantasi berorientasi pada proses berpikir kreatif yang menuntut siswa untuk berimajinasi tinggi. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi merupakan cerita yang bersifat khayalan atau imajinatif yang menuntut siswa untuk berpikir kreatif mengembangkan kreatifitas yang dimiliki.

Pembelajaran cerita fantasi telah dilakukan dengan berbagai metode. Seperti pada penelitian Resita et al., (2025) menemukan efektifitas pembelajaran menulis cerita fantasi dengan model Porpe. Berbeda dengan penelitian Khizba et al., (2025) lebih menyoroti kurangnya kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi sehingga siswa merasa kesulitan dalam menghasilkan karya yang imajinatif. Penelitian ini lebih menyoroti penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan kosakata dalam materi cerita fantasi.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia pemanfaatan teknologi perlu diarahkan untuk menemukan solusi atas permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama dengan guru Bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah 5 Surakarta ditemukan adanya permasalahan bahwa siswa kurang memahami kosakata pada cerita fantasi, hal tersebut yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami isi cerita. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fantasi dalam hal ini menuntut penguasaan kosakata yang mendalam, tuntutan tersebut membuat siswa mengalami kesulitan dalam menulis dan memahami kosakata cerita fantasi.

Sebagaimana, Sugilestari (2024) menemukan kesulitan yang dihadapi siswa berupa keterbatasan penguasaan kosakata diantaranya seperti mencari sinonim kata-kata umum, dan kesulitan dalam pengaplikasian kosakata baru yang sesuai dengan konteks. Pembelajaran kosakata tidak hanya sebatas membuat siswa mengetahui kosakata saja tetapi juga menguasai kosakata yang digunakan sesuai dengan konteks yang menyertainya. Yusni (2024) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata yang terbatas membuat siswa kesulitan dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran, serta dalam berkomunikasi.

Sehingga, semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin mudah siswa dalam memahami bacaan dan mengungkapkan ide secara tepat. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan guru Bahasa Indonesia kelas VIII selama wawancara, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia sudah pernah dilakukan namun tidak sering diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Guru belum menemukan media pembelajaran yang tepat yang bisa membuat siswa lebih mudah memahami kosakata cerita fantasi yang cenderung kompleks.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi kunci untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini seperti pada penelitian Resita et al., (2025) menemukan efektifitas pembelajaran menulis cerita fantasi dengan model *Porpe* menjadi salah satu solusi integrasi game edukasi. Sehingga sebagai solusi inovatif menanggapi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* yang masih jarang diimplementasikan dengan materi yang berhubungan dengan pemahaman kosakata terutama pada fokus materi cerita fantasi.

Salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat dimanfaatkan yaitu *Educandy*. *Educandy* merupakan salah satu media pembelajaran dengan menerapkan permainan kuis yang tidak berbayar. Wahyuni et al., (2022) menjelaskan bahwa *educandy* merupakan salah satu aplikasi *online* yang dapat digunakan untuk membuat permainan edukasi *online* untuk siswa selain itu juga mendukung *technology based learning*. Integrasinya yang dilakukan secara daring melalui *link* yang tidak memerlukan pembuatan akun memudahkan siswa dalam mengakses kapanpun. Fatayan et al., (2025) aplikasi *educandy* mempunyai tiga fitur permainan yang dapat dimainkan yakni *matching pairs*, *words*, dan *quiz questions*.

Penelitian terdahulu yang mengambil topik mengenai penggunaan media pembelajaran *Educandy* untuk pembelajaran kosakata sudah banyak dilakukan. Beberapa diantaranya yaitu Indriyani & Yulianto (2025) terkait pengembangan media pembelajaran *Educandy* untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa SDN Kalibenteng Kidul 03 dengan hasil temuan yaitu *Educandy* dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kedua, Hikmah (2025) terkait penggunaan *Educandy* dalam meningkatkan pengayaan kosakata teks deskripsi siswa SMK Kartika X-2 Jakarta dengan temuan berupa peningkatan pengayaan kosakata setelah menggunakan *Educandy*.

Ketiga, Safiah (2025) penelitian terkait penggunaan *Educandy* pada siswa SDN Kuta Pasie Aceh Besar dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris hasil temuannya berupa peningkatan skor rata-rata sebesar 83 sehingga *Educandy* memantu penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Keempat, penelitian Rusli & Pamessangi (2025) terkait peningkatan kosakata Bahasa Arab dengan menggunakan *Educandy* di Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk Luwu menghasilkan temuan bahwa *Educandy* dapat meningkatkan kosakata Bahasa Arab secara efektif.

Kelima, penelitian Jumiati et al., (2025) terkait peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa Muhammadiyah 4 Tallo dengan hasil temuan bahwa pembelajaran dengan *Educandy* lebih efektif meningkatkan penguasaan kosakata dibandingkan pembelajaran konvensional. Kesenjangan penelitian yang teridentifikasi adalah masih terbatasnya adanya pengembangan media pembelajaran secara komprehensif yang mampu untuk mengimplementasikannya pada pembelajaran kosakata materi cerita fantasi. Kajian terhadap penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran kosakata sebagian besar penelitian terdahulu sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya berfokus pada kosakata bahasa asing seperti Bahasa Inggris, Bahasa Arab, serta kosakata pada teks nonfiksi.

Penelitian tersebut menekankan peningkatan hasil belajar secara kuantitatif tanpa mengkaji secara mendalam proses implementasi media pembelajaran serta karakteristik kosakata. Hingga saat ini belum ada penelitian yang secara khusus menganalisis implementasi *Educandy* untuk pembelajaran kosakata pada materi cerita fantasi di jenjang SMP. Dengan demikian adapun kesenjangan penelitian yang terletak pada kajian implementasi media *Educandy* yang berfokus pada pembelajaran kosakata cerita fantasi di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu fokus materi pembelajaran yaitu pada kosakata yang ada pada materi cerita fantasi di SMP. SMP Muhammadiyah 5 Surakarta sebagai sekolah modern muhammadiyah, menjadi lokasi yang strategis untuk menguji implementasi aplikasi tersebut. Berdasarkan latar belakang, penelitian ini dirancang bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran kosakata pada materi cerita fantasi siswa di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Melalui integrasi game edukatif yang interaktif dan menarik, diharapkan siswa akan lebih aktif dan termotivasi dalam mempelajari kosakata cerita fantasi.

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berbasis implementasi, pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam terkait implementasi penggunaan media pembelajaran *Educandy* untuk pembelajaran kosakata pada materi cerita fantasi. Dalam pelaksanaan peneliti berperan sebagai partisipan yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Data dalam penelitian ini berupa deskripsi aktivitas siswa selama pembelajaran, informasi, tanggapan dan pengalaman belajar yang diperoleh melalui kuesioner 25 siswa di kelas VIII A selama proses pembelajaran, serta pernyataan dan penjelasan dari guru Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta yaitu Ibu Yuli Saputri, S.Pd yang diperoleh dari wawancara. Sumber data yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas VIII A dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen kuesioner disusun dalam bentuk pertanyaan terbuka, sehingga siswa dapat menyampaikan alasan, pendapat, pengalaman belajar, serta kritik secara bebas. Pertanyaan difokuskan pada persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan media, pemahaman kosakata cerita fantasi, ketertarikan, serta suasana belajar yang dirasakan siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif model Miles dan Huberman, dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data/verifikasi dan simpulan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta, karena memiliki fasilitas yang memadai yang bisa mengintegrasikan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy*. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik, dengan membandingkan data yang didapatkan dari observasi, kuesioer, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari data yang didapatkan kemudian dibandingkan dengan berbagai teknik untuk memperoleh konsistensi kesesuaian data, sehingga mendapatkan data yang valid.

Hasil dan Pembahasan

Proses implementasi media *Educandy* dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan pembelajaran, dan tahap penutup atau evaluasi, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan observasi kondisi awal siswa di kelas VIII A SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan guru bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah 5 Surakarta, Guru mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII A masih belum maksimal, meskipun sudah pernah memakai beberapa aplikasi seperti *kahoot* dan *quizziz*. “Pembelajaran belum optimal karena siswa masih membutuhkan pendampingan untuk tetap fokus mengikuti pembelajaran” (Observasi, 12 September 2025). Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa serta kesiapan mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Guru menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas membuat sebagian besar siswa cukup antusias saat pembelajaran berbasis permainan. Hasil belajar juga meningkat dibandingkan dengan metode konvensional namun masih memerlukan pendampingan agar kegiatan tetap terarah dan tidak disalahgunakan untuk membuka aplikasi lain di luar pembelajaran.

Penelitian Widiastuti et al., (2021) menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 86% pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Educandy*. Namun, berbeda dengan penelitian tersebut, siswa di kelas VIII A masih memerlukan pendampingan dari guru supaya penggunaan media pembelajaran tetap terarah. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media memerlukan strategi pengelolaan kelas yang baik. Pemantauan atau observasi sarana prasarana dilakukan untuk menunjang pelaksanaan penelitian.

Peneliti mengamati siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Dapat diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII A lebih banyak menggunakan metode konvensional yaitu ceramah yang cenderung membuat siswa bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan efisien perlu dicapai untuk menyelaraskan tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal. Sebagaimana Rohmah et al., (2022) mutu pendidikan bergantung dengan hubungan dua arah antara guru dan siswa, kondisi lingkungan, kondisi fasilitas sekolah yang baik diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

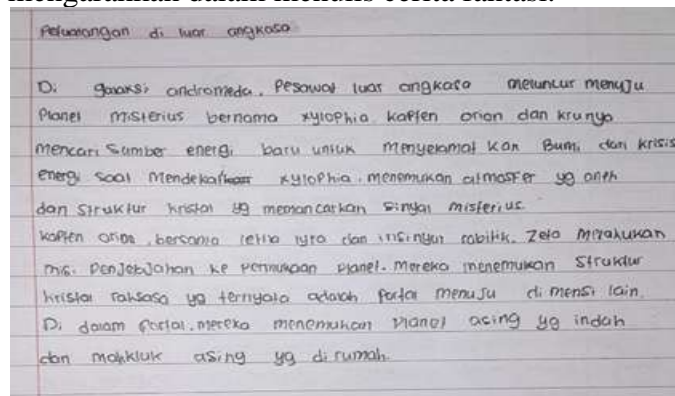
Beberapa jenis permainan dipilih untuk mendukung pembelajaran kosakata. Adapun beberapa permainan tersebut diantaranya yaitu *Naughts & Crosses* (permainan silang tiga seperti *tic tac to*), *Anagrams* (menyusun ulang huruf menjadi kata), *Word Search* (mencari kosakata tersembunyi), *Crosswords* (teka-teki silang), *Match Up* (mencocokkan kata dengan maknanya), *Memory* (mengingat pasangan kata), *Multiple Choice* (pilihan ganda), dan *Spell It!* (menyusun ejaan kata dengan benar).

Permainan tersebut bisa dipilih siswa dengan leluasa, dari pengenalan bentuk kata hingga pemahaman makna dan penggunaan dalam konteks dan dipilihnya beragam permainan bertujuan untuk siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Hal ini mendukung temuan Kurniawati et al., (2021) variasi yang monoton dalam permainan dapat mengakibatkan siswa menjadi kurang optimal dalam belajar karena mudah bosan. Pemilihan variasi permainan tidak hanya mendukung penguasaan kosakata tetapi juga dapat memperkuat keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Tahap persiapan dilanjutkan dengan pengenalan *Educandy* kepada siswa.

Seperti pada lembar observasi yang tercatat “Siswa diberikan penjelasan mengenai cara kerja *Educandy* sebagai media pembelajaran” (Observasi, 12 September 2025). Pada tahap ini peneliti memperkenalkan cara menggunakan media pembelajaran ini, selanjutnya dilakukan pemaparan mengenai jenis permainan yang bisa dipilih siswa. Siswa menggunakan media handphone masing-masing untuk mengakses *link educandy*, sehingga bisa mengakses permainan. Kemudahan partisipasi siswa tanpa membuat akun terlebih dahulu untuk mengakses *Educandy* terkesan lebih praktis.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Tahap pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan siswa membuat cerita fantasi untuk mengetahui kosakata awal cerita fantasi yang digunakan siswa. Siswa membuat cerita fantasi dengan tema bebas dan diberikan kebebasan dalam jumlah paragraf yang dibuatnya. Hasil tulisan siswa pada tahap ini digunakan sebagai data awal pembelajaran untuk melihat variasi dan kualitas kosakata yang mereka gunakan dalam menulis teks cerita fantasi. Menambahkan penelitian Mustikasari et al., (2025) pembelajaran cerita fantasi berorientasi pada proses berpikir kreatif yang menuntut siswa untuk berimajinasi tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan siswa yang mampu berimajinasi lebih tinggi memilih kosakata yang lebih bervariasi dan dapat Menyusun cerita lebih kompleks sementara siswa dengan imajinasi terbatas memerlukan bimbingan untuk mengarahkan dalam menulis cerita fantasi.



Gambar 1. Hasil Karya Cerita Fantasi Siswa Sebelum Pelaksanaan

Pada gambar 1 terlihat hasil karya cerita fantasi salah satu siswa sebelum menggunakan *Educandy*. Paragraf yang dihasilkan cenderung lebih ringkas hanya satu paragraf. Kosakata yang digunakan relatif sedikit sehingga terkesan kurang menjadi sebuah cerita yang kompleks. Frekuensi variasi kosakata imajinatif masih sedikit seperti planet misterius bernama *Xylophia*, sinyal misterius, dimensi lain. Kosakata lain yang digunakan masih terbatas dan masih dominan kosakata umum seperti mencari sumber energi, makhluk asing, pesawat luar angkasa.

Verba aksi yang digunakan cukup sederhana seperti meluncur, menemukan, menyelamatkan. Belum ada variasi verba aksi yang kompleks dengan kosakata yang memperkaya cerita fantasi. Beberapa kalimat kurang runtut sehingga narasi terasa kurang mengalir, meskipun siswa sudah mampu menggunakan kosakata dengan unsur fantasi umum. Berdasarkan observasi diketahui bahwa kosakata yang kurang memadai membuat beberapa siswa kesulitan dalam merangkai sebuah kalimat pada cerita fantasi. Dilanjutkan dengan pelaksanaan menggunakan media pembelajaran *Educandy*.

Peneliti memperkenalkan media tersebut kepada siswa, menjelaskan langkah-langkah penggunaannya, serta menampilkan tampilan *Educandy* melalui proyektor agar seluruh siswa dapat mengikuti arahan dengan mudah. Siswa kemudian diarahkan untuk mengakses tautan permainan melalui gawai masing-masing. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa adanya antusiasme yang tinggi dari siswa "Siswa terlihat fokus saat mengerjakan soal di *Educandy*, suasana dikelas tampak hening siswa berkonsentrasi dalam mengerjakan soal dan Adapun tiga siswa yang tampak aktif bertanya mengenai kosakata-kosakata yang salah dipilihnya" (Observasi, 12 September 2025). Perubahan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta kolaboratif terlihat selama pelaksanaan berlangsung.



Gambar 2. Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran *Educandy*

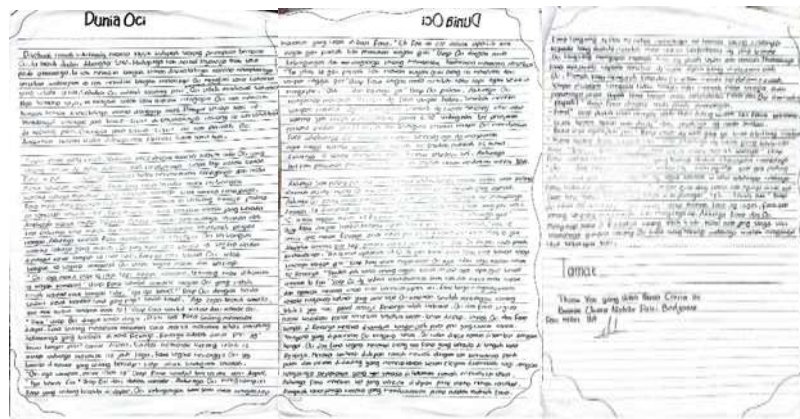
Pada gambar 2, siswa terlihat fokus mengerjakan soal yang berupa kosakata cerita fantasi dengan fokus secara berkelompok. Kegiatan ini melatih siswa untuk berpikir cepat sekaligus memahami arti kosakata yang berkaitan dengan teks cerita fantasi. Setelah semua permainan selesai, peneliti mengulas kembali beberapa kata yang telah muncul dalam permainan, lalu mengaitkannya dengan isi teks cerita fantasi yang sedang dipelajari. Senada dengan Aziez (2019) kosakata menjadi jantung sebuah pemahaman dan penggunaan suatu bahasa. Siswa harus memiliki kosakata yang memadai untuk bisa berhasil dalam memahami isi suatu teks.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti berperan aktif memantau, membantu, dan memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan atau memahami arti kosakata tertentu. Guru pendamping juga memberikan penguatan makna terhadap beberapa kata yang dianggap sulit, serta memastikan agar seluruh siswa tetap terlibat aktif.

3. Tahap Penutup dan Evaluasi

Tahap penutup dan evaluasi dilakukan setelah seluruh kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Educandy* selesai dilaksanakan. Seperti pada Rahmawati & Huda (2022) evaluasi merupakan serangkaian proses atau usaha yang bertujuan untuk memperoleh suatu informasi siswa yang terorganisasi secara sistematis yang sesuai dengan tujuan intruksional yang nantinya akan digunakan untuk menetapkan keputusan. Pada penelitian Vu et al., (2025) mengungkapkan pembelajaran kosakata memiliki tingkat kesulitan tergantung seberapa baik kata dapat dikenali khususnya dari segi bentuk dan makna. Sehingga dalam hal ini diperlukannya evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini, peneliti bersama guru melakukan kegiatan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Peneliti memberikan umpan balik kepada siswa mengenai keaktifan, ketepatan dalam menjawab soal, serta penguasaan kosakata yang telah dipelajari. Siswa juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan kesan dan tanggapan mereka terhadap penggunaan media *Educandy* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil tanggapan singkat siswa di akhir kegiatan, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan *Educandy* terasa lebih menyenangkan, memotivasi siswa untuk terus belajar, dan membantu mereka memahami makna kata dengan lebih cepat.

Senada dengan Calafato & Clausen (2024) penggunaan teknologi digital sebagai strategi yang lebih bervariasi membantu mencegah penurunan motivasi. Siswa diberikan tugas membuat kembali cerita fantasi dengan menggunakan beberapa kosakata baru yang telah muncul dalam permainan *Educandy*. Tugas ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penguasaan kosakata siswa meningkat setelah mengikuti kegiatan pembelajaran interaktif tersebut. Adapun salah satu hasil karya siswa setelah pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil Karya Cerita Fantasi Siswa

Pada gambar 3 merupakan salah satu hasil karya cerita fantasi siswa dengan judul *Dunia Oci*, Hasil tulisan siswa menunjukkan adanya peningkatan variasi penggunaan kosakata, termasuk kosakata yang bersifat imajinatif. Berdasarkan analisis kosakata, hasil kosakata yang digunakan meliputi kosakata umum yang menekankan kehidupan sehari-hari seperti sarapan, sekolah, berkendara. Adapun perluasan kosakata fantasi yang digunakan seperti dunia peri, portal, penyihir, sihir kuno, nuansa eksotik, Kota Revaryn, dimensi, sihir kekuatan, keabadian. Alur yang digunakan sudah terasa mengalir dengan tahap alur orientasi, komplikasi hingga resolusi cerita sudah lengkap. Berikut merupakan tabel kosakata yang digunakan siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan.

Tabel 1. Perbandingan Variasi dan Fungsi Kosakata Cerita Fantasi Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan

Indikator	Sebelum Implementasi <i>Educandy</i>	Sesudah Implementasi <i>Educandy</i>
Variasi Kosakata yang Digunakan Siswa	Penyihir jahat, penyihir tua, ajaib, planet misterius bernama Xylophia, sinyal misterius, dimensi lain.	Kutukan, misteri, dewi cinta, jin Ajaib, misterius, kuno, sihir kuno, sihir langka, sihir kekuatan, pahlawan, kuil, kunci keabadian, peri, fana, nuansa eksotik, keabadian, dimensi, Kota Revaryn, fana.
Kategori Kosakata	Dominan kosakata umum dan deskriptif, masih terbatasnya kosakata imajinatif.	Sudah mencakup kosakata umum, deskriptif, dan imajinatif dengan verba aksi yang mendukung kosakata imajinatif seperti menyelip, mengutuk, fana, misterius, menyelimuti, mengelabui dengan konteks fantasi yang menyertainya.
Fungsi Kosakata	Siswa mengulang kosakata yang sudah dikenal sebelumnya.	Kosakata yang digunakan lebih beragam untuk membangun dan menciptakan suasana imajinatif.

Pada tabel 1 terlihat adanya peningkatan variasi dan fungsi kosakata setelah implementasi media pembelajaran *Educandy*. Sebelum implementasi kosakata yang digunakan relatif sedikit dan umum dengan kosakata umum deskriptif. Kosakata imajinatif yang digunakan sebelum pelaksanaan seperti Penyihir jahat, penyihir tua, ajaib, planet misterius bernama Xylophia, sinyal misterius, dimensi lain. Berdasarkan hasil

kuesioner siswa menjelaskan lebih banyak mengulang kata-kata yang sudah dikenal dengan baik. Setelah implementasi *Educandy* terlihat peningkatan variasi kosakata yang digunakan. Kosakata imajinatif yang digunakan seperti kutukan, misteri, dewi cinta, jin Ajaib, misterius, kuno, sihir kuno, sihir langka, sihir kekuatan, pahlawan, kuil, kunci keabadian, peri, fana, nuansa eksotik, keabadian, dimensi, Kota Revaryn, fana. Selain itu, juga terdapat penggunaan verba aksi untuk mendukung kosakata imajinatif dalam cerita fantasi seperti menyelinap, mengutuk, menyelimuti, dan mengelabui.

Kosakata tersebut memperkuat konteks fantasi sehingga kosakata yang digunakan siswa tidak hanya kosakata umum yang deskriptif tetapi juga dapat membangun suasana imajinatif dalam cerita fantasi. Sehingga, implementasi *Educandy* terbukti mendukung pengembangan variasi kosakata siswa, sekaligus meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide cerita yang lebih mengalir dan tidak terkesan repetitif. Secara umum, kegiatan berjalan dengan lancar, dan hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *Educandy* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa tingkat SMP.

Lebih lanjut Yulianti (2025) menegaskan penggunaan media teknologi seperti aplikasi dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif dan interaktif bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian, setelah diimplementasikannya media *Educandy* siswa sangat antusias yang dibuktikan dengan banyaknya siswa yang bertanya dan penasaran terhadap aplikasi tersebut. Tampilan yang menarik membuat siswa antusias mengerjakan soal-soal sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan. Berdasarkan pertanyaan kuesioner yaitu seberapa menarik tampilan *Educandy*, diperoleh sebagian besar siswa menjawab sangat menarik, salah satunya “sangat menarik dan permainannya seru” (FK kuesioner, 12 September 2025). Media *Educandy* dapat menampilkan fitur animasi serta suara yang menarik sehingga dapat membuat siswa tertarik belajar baik secara individu maupun secara kelompok.



Gambar 4. Pengisian Kuesioner Siswa

Pada gambar 4 merupakan kegiatan pengisian kuesioner siswa setelah pelaksanaan implementasi media *Educandy*. Siswa mengisi sejumlah pertanyaan terbuka terkait pengalaman belajar siswa, tingkat pemahaman, dan persepsi siswa terhadap penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran kosakata cerita fantasi. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh data tanggapan, saran, serta kritik siswa secara langsung yang menjadi bagian dari evaluasi efektivitas media pembelajaran. Kesan pembelajaran menyenangkan yang dirasakan siswa memperkuat bahwa suasana emosional positif dapat meningkatkan hasil belajar.

Ketika siswa merasa bahagia dan rileks, otak lebih mudah menerima dan menyimpan informasi baru. Hal ini seperti pada penelitian Maulita et al., (2022) menjelaskan bahwa ketika dalam kondisi yang lebih bahagia maka seseorang akan lebih mudah menyimpan dan mengingat detail informasi. Salah satu siswa bahkan menyatakan bahwa belajar dengan *Educandy* terasa seperti bermain game “belajar sambil bermain di

internet seperti *Educandy* jauh lebih menyenangkan dan lebih seru” (AA kuesioner, 12 September 2025). Hal tersebut yang menunjukkan bahwa media ini berhasil mengubah persepsi belajar dari sesuatu yang membosankan menjadi kegiatan yang menyenangkan. Evaluasi yang dilakukan setelah pelaksanaan implementasi media pembelajaran *Educandy* didapati bahwa terdapat permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran yaitu kendala sinyal pada siswa. Akses internet yang kurang lancar menjadi kendala utama pada proses pelaksanaan pembelajaran. Kesulitan ini dapat diminimalisir dengan bergabung bersama teman dan mengerjakan *Educandy* secara bersama-sama.

Permasalahan yang lainnya yaitu beberapa siswa menunjukkan kemampuan menulis yang terbatas sehingga ada sejumlah 3 siswa yang cenderung lebih lama dalam menulis cerita fantasi dibandingkan teman yang lain, karena kesulitan dalam menentukan alur. Hal ini menunjukkan perlunya bimbingan lebih lanjut dari guru untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Berdasarkan hasil observasi dan tanggapan dalam kuesioner, sebagian besar siswa sebanyak 25 siswa menuliskan bahwa kekurangan dari media *Educandy* adalah perlunya koneksi internet yang stabil agar permainan dapat berjalan tanpa hambatan.

Seperti pada salah satu tanggapan siswa “kendalanya koneksi internetnya buruk” (CNPB kuesioner, 12 September 2025). Selama kegiatan berlangsung, tercatat dua siswa mengalami kesulitan karena koneksi internet siswa terputus, sehingga perlu waktu tambahan untuk menyelesaikan permainan. Kendala teknis ini menyebabkan beberapa siswa sedikit tertinggal dalam menyelesaikan soal dibandingkan teman-teman lainnya. Peneliti mengantisipasi permasalahan tersebut dengan membantu menghubungkan ulang perangkat dan memberikan waktu tambahan bagi siswa yang terkendala. Dari hasil evaluasi akhir kendala tersebut tidak mengganggu jalannya kegiatan secara keseluruhan, namun menjadi catatan penting untuk pelaksanaan pembelajaran digital berikutnya agar menyiapkan solusi alternatif seperti menggunakan hotspot bersama.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi media pembelajaran *Educandy* untuk meningkatkan kosakata dalam materi cerita fantasi di kelas VIII A SMP Muhammadiyah 5 Surakarta, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berlangsung melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutup atau evaluasi. Hasil temuan menunjukkan adanya peningkatan kosakata yang digunakan siswa, kemudahan partisipasi siswa, kemudahan pemahaman kosakata melalui permainan interaktif, dan perubahan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta kolaboratif. Proses pembelajaran dengan media *Educandy* mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan semangat belajar. Media ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk diimplementasikan pada materi cerita fantasi.

Daftar Pustaka

- Anggini, A. D., & Indriani, N. M. S. (2022). Media Pembelajaran Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif untuk Pembelajaran Cerita Fantasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 479-492.
- Aziez, F. (2019). *Kosakata: Teori, Pengajaran, dan Pengukurannya*. Purwokerto: UM Purwokerto Press.
- Calafato, R., & Clausen, T. (2024). Vocabulary Learning Strategies In Extramural English Gaming And Their Relationship With Vocabulary Knowledge. *Computer Assisted Language Learning*, 1-19.

- Fatayan, A., Ghani, A., Yusman, Z. C., Haikal, M., Kirana, D., Chofshof, Z., Fadel, Y., Ratu, F., & Rahman, A. (2025). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educandy Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 84-88.
- Fauzan, F., & Ayu, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Di UPT SPF SMP Negeri 21 MAKASSAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 759-780.
- Hikmah, L. M. (2025). Meningkatkan Pengayaan Kosakata pada Pembelajaran Descriptive Text Melalui Penerapan Media Belajar Berbasis Game Educandy pada Kelas Virtual di Masa Pandemi pada Siswa Kelas X OTKP1 SMK Kartika X-2 Jakarta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial (JAPS)*, 2(1), 27-33.
- Indriyani, S., & Yulianto, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Candyo berbasis Educandy dan Video Animasi untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(3), 889-900.
- Jumiati, J., Nasir, N., & Akram, A. (2025). Efektivitas Game Edukatif Berbasis Aplikasi Educandy dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6601-6607.
- Khizba, R., Jatmiko, H. T. P., & Hartanto, W. (2025). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII MTS Darussalam Pasuruan. *SENTRATAMA: Seminar Nasional STKIP Al Hikmah Surabaya*, 561-569.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860-873.
- Maulita, R., Suryana, E., & Abdurrahmansyah, A. (2022). Neurosains Dalam Proses Belajar Dan Memori. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 8(2), 1-16.
- Merlin, H., Zulfahita, & Yanti, L. (2025). Spelling Bee Games: Strategi Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 1-12.
- Mustikasari, R., Setyaningsih, Y., Widharyanto, B., & Evaluasi, M. P. (2025). Efektivitas Model Sinektik berbasis Ekokritik dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Kata Kunci. *JHIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2614-8854.
- Rahmawati, L. E., & Huda, M. (2022). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Resita, A., Harmaen, D., & Triandy, R. (2025). Penerapan Model Porpe Berbantuan Media Animasi Plotagon dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berorientasi pada Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 5(2), 231-247.
- Rohmah, R. D., Mustikawati, M., Huda, M., & Syaadah, H. (2022). Identifikasi Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 1-7.
- Rusli, S., & Pamessangi, A. A. (2025). Peningkatan Kosa Kata Bahasa Arab Menggunakan Game Educandy Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk Luwu. *Pedagogical Education and Review of Linguistics*, 1(2), 55-60.

- Safiah, I. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Educandy dalam Menguasai Kosakata Bahasa Inggris pada Peserta Didik Kelas 4 SDN Kuta Pasie Aceh Besar. *Journal of Education and Social Sciences (JEDSOC)*, 1(2), 191-204.
- Salim, A. Y., Rani, S., Sayidaturrahmah, S. S., & Kesuma, D. W. (2025). Efektivitas Gamifikasi terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring: Systematic Literatur Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Sugilestari, T. (2024). Problematika Menulis Teks Cerita Fantasi pada Siswa Kelas 7 SMP Negeri 4 Ngamprah. *Metonimia: Jurnal Sastra Dan Pendidikan Kesusastraan*, 3(1), 220-228.
- Vu, D. Van, Leuven, K. U., & Peters, E. (2025). Learning Vocabulary From Reading-Only, Reading-While-Listening, And Reading With Textual In-Put Enhancement: Insights from Vietnamese EFL learners. *RELC Journal*, 53(1), 85-100.
- Wahyuni, N., Djonaidy, S., Miladiyenti, F., Fitria, N., & Ramadhani, A. P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Educandy sebagai Integrasi Technology-Based Learning Strategies untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMK dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas: Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat*, 4(1), 51-57.
- Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082-2089.
- Yulianti, P. (2025). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris: Sistemik Literature Review. *In Education, Social Sciences, and Linguistics: Conference Series*, 1(1), 43-55.
- Yusni, S. P. (2024). *Penguasaan Kosakata Dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia*. Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka.